

**PENINGKATAN PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH MELALUI  
PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI  
SURYODININGRATAN II KECAMATAN MANTRIHERON  
KOTA YOGYAKARTA**

Oleh  
SUMARTANA  
NIM 08601247128

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran lompat jauh melalui pendekatan bermain pada Siswa Kelas V di SD Negeri Suryodiningratan II Kecamatan Mantriheron Kota Yogyakarta.*

*Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus. Subyek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Suryodiningratan II yang berjumlah 24 siswa. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, angket, dan tes hasil belajar lompat jauh.*

*Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan pembelajaran lompat jauh pada siswa kelas V SD Negeri Suryodiningratan II. Berdasarkan hasil pengamatan rata-rata nilai siswa adalah 75,26 yang berarti meningkat dari sebelum melakukan tindakan 69,79. Hal ini berarti siswa mampu mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 70 untuk nilai Penjaskes di SD Negeri Suryodiningratan II.*

Kata kunci : pembelajaran, lompat jauh, bermain